

PAPER soft

C16 & plus/4 · VIC-20 · TI-99/4A · sinclair

39

Bandiere
Caccia allo squalo
Bruco
Arrivano i pompieri
Scale del Paradiso
Le palline
Paroloni
Battaglia aerea

IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA PER **C16 & PLUS/4 – VIC 20 – TI-99/4A – SINCLAIR**

Una pubblicazione della *J.soft* editrice
Con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson

Anno 2 - N° 39 - 11 ottobre 1985

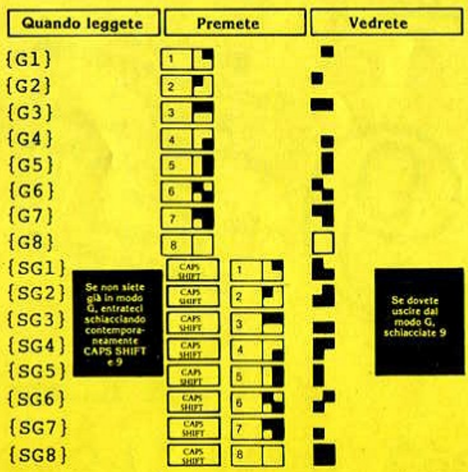
L. 1300

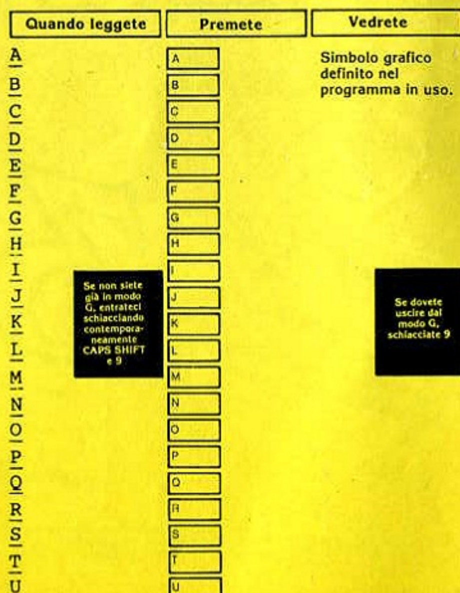
Sped. in abb. post. Gruppo II/70

Guida per l'input dei programmi sullo ZX Spectrum

Come è noto, lo Spectrum è provvisto di 2 serie di tasti grafici: una prima serie di 16 caratteri grafici predefiniti (i tasti numerici da 1 a 8 e gli stessi "shiftati") e una serie di caratteri definibili dall'utente nell'ambito di un programma (le lettere da A a U).
In entrambi i casi, per ottenere i caratteri desiderati occorre entrare in modo grafico (cursore contrassegnato dalla lettera G lampeggiante) premendo contemporaneamente i tasti CAPS SHIFT e 9.
Nei nostri listati i caratteri grafici predefiniti sono indicati da una G e dal numero corrispondente al tasto che occorre digitare, il tutto racchiuso tra due parentesi graffe.
A esempio {G4} significa che occorre digitare il tasto 4, con il cursore in modo grafico.
Analogamente la codifica SG, seguita da un numero da 1 a 8, significa che occorre digitare il relativo tasto numerico premendo contemporanemaente il tasto CAPS SHIFT.
Ad esempio quando si trova la codifica {SG2}, occorre premere il tasto 2 contemporaneamente al tasto CAPS SHIFT, ovviamente con il cursore in modo grafico.
In entrambi i casi precedenti, quando un simbolo grafico deve essere digitato più volte, i caratteri G o SG della codifica sono preceduti da un numero che specifica quante volte va premuto il tasto grafico indicato.
Così ad esempio {8G5} significa che il tasto grafico 5 va digitato 8 volte; analogamente {4SG1} significa che il tasto grafico 1, premuto insieme a CAPS SHIFT, deve essere battuto 4 volte. I caratteri grafici definibili (le lettere da A a U in modo grafico) hanno una codifica semplificata: la lettera corrispondente, sottolineata.

Quando in un listato viene presentata, ad esempio, una A sottolineata, occorre entrare in modo grafico (al solito premendo contemporaneamente i tasti CAPS-SHIFT e 9) e quindi digitare semplicemente il tasto che contrassegna la lettera A.





PAPER soft

C16-plus/4

TI-99/4A

VIC 20

sinclair Spectrum

J.*soft* s.r.l.
DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
V.le Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Lucio Bragagnolo
Mauro Cristuib Grizzi

REDAZIONE:
Carlo Panzalis
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICITÀ:
Aut. Min. Rich.

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)
USPI
Rivista associata all'Unione stampa Periodica Italiana

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.300
Numero arretrati L. 2.600

STOP BUG

Stop Bug

Questo articolo è rivolto esclusivamente ai "Commodoriani" che usano il VIC 20, il C16 o il Plus/4.
Se non l'hai già fatto, memorizza e salva su nastro o disco la versione di STOP BUG per il tuo computer.
Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con RUN, di digitare i listati di Papersoft senza introdurre errori di battitura.
Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola: ":rem" seguita da un numero, detto checksum; NON COPIARE QUESTA PARTE DELLA LINEA, che serve solo per tua informazione. Quando STOP BUG è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto RETURN dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato comandi abbreviati, come ? per PRINT).
Usando STOP BUG tieni conto del fatto che gli spazi non influiscono sul checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni PRINT dove spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.
Un altro metodo per utilizzare STOP BUG, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo RETURN su ogni linea.
Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che STOP BUG interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare STOP BUG prima di ricaricare il tuo programma.
Per disabilitare STOP BUG premi RUN/STOP e RESTORE (su VIC 20) oppure RUN/STOP e RESET (su C16 o PLUS/4).
Per riattivarlo batti:
SYS PEEK (56)*256 per il VIC 20;
SYS 16128 per il C16 e il Plus/4.

STOP BUG PER VIC 20

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
    ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
    O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

STOP BUG per C16 e PLUS/4

```
100 POKE55,0:POKE56,63:PRINT"{CLR}ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=16128TO16260:READA:CK=CK+A:POKEI,A:NEXT
120 IFCK<>14248THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
130 SYS16128:PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIV
    ATO.":NEW
200 DATA173,34,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,63,173,35,3,141,34,63,169
220 DATA32,141,34,3,169,63,141,35,3
230 DATA169,0,133,6,96,32,232,235,133
240 DATA3,134,4,132,5,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,6,133
260 DATA6,165,3,166,4,164,5,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,205,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,207,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,6,169,0
310 DATA133,6,172,33,63,192,232,208,6
320 DATA32,95,164,76,117,63,32,7,208
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,205,76,55,63
```

Caccia allo squalo

Questo volta il vostro C16 vi porta in mezzo all'oceano a bordo di una barca attrezzatissima per la caccia allo squalo. Avete infatti a disposizione, oltre ad un moderno fucile anti-squalo, un potente sonar che vi permette di localizzare con molta precisione la presenza del pescecane. Più il suono è acuto, più la preda è vicina; quando pensate di essere ad una distanza favorevole potete sparare una o più volte. Per dirigere la barca dovete utilizzare i tasti cursore; la direzione in cui la barca si muove viene visualizzata tramite i caratteri A (avanti), I (indietro), D (destra) e S (sinistra). Per sparare usate la barra spaziatrice. Fate attenzione a non allontanarvi troppo dall'obiettivo e a non sprecare l'energia di cui disponete: essa infatti serve a far funzionare sia il sonar che il fucile anti-squalo. La caccia termina se colpite il pescecane, se perdete il contatto con lui oppure se esaurite l'energia. Dopo ogni partita vi viene assegnato un punteggio variabile tra 0 e 100, dipendente dalla distanza da cui avete fatto fuoco e dal fatto che abbiate colpito o meno lo squalo. Buona caccia!

```
10 REM *CACCIA ALLO SQUALO*                              :rem  42
20 DIMX$(2),Y$(2),TU(3,8),CO$(2)                         :rem 137
30 D$="{HOME}{ 15 GIU'}"                                 :rem  94
40 COLOR0,1:COLOR4,7,3:VOL8                              :rem 130
60 NG=0:MR=0                                             :rem 174
70 FORRE=0TO2:                                           :rem  97
80 READX$(RE),Y$(RE)                                     :rem 121
90 NEXT                                                  :rem 168
100 DATA"{RVS}S{OFF}","{RVS}A{OFF}","","","{RVS}D{OFF}","
    {RVS}I{OFF}"                                         :rem 208
110 REM *SUONO*                                          :rem  94
120 FORTU=1TO3                                           :rem 103
130 FORNO=1TO8                                           :rem  97
140 READTU(TU,NO)                                        :rem  29
150 NEXTNO,TU                                            :rem  71
160 DATA596,685,596,685,596,643,685,685                  :rem 250
170 DATA453,516,571,596,643,685,704,704                  :rem 213
180 DATA516,453,383,345,262,169,118,118                  :rem 199
190 CO$(0)="PECCATO, SEI ANDATO TROPPO LONTANO"          :rem  20
200 CO$(1)="COMPLIMENTI, LO HAI COLPITO!!"               :rem 129
210 CO$(2)="HAI TERMINATO TUTTA L'ENERGIA"               :rem 210
220 GOTO1080                                             :rem 150
230 REM *BEEP*                                           :rem 233
240 SOUND1,TN,TM                                         :rem 235
```

```
280 RETURN                                          :rem 122
290 REM *INIZIALIZZAZIONE*                          :rem 166
300 NG=NG+1:                                        :rem 144
310 SX=INT(70*RND(0))-20                            :rem  61
320 SY=INT(70*RND(0))-20                            :rem  63
330 DI=ABS(SX)+ABS(SY):IFDI<50THEN310               :rem 234
340 MD=DI:SD=DI                                     :rem 141
350 EN=300:SH=0:HI=0:NS=0                           :rem 189
360 VX=0:VY=0                                       :rem  10
370 RETURN                                          :rem 122
380 REM *INPUT VELOCITA'*                           :rem 225
390 GETK$                                           :rem 235
400 VX=4*((K$="{SIN}")-(K$="{DES}"))                :rem 151
410 VY=4*((K$="{SU}")-(K$="{GIU'}"))                :rem 129
420 SH=(K$=" ")                                     :rem 175
430 RETURN                                          :rem 119
440 REM *CALCOLO DISTANZA*                          :rem  43
450 SX=SX-VX                                        :rem   7
460 SY=SY-VY                                        :rem  11
470 EN=EN+(VX<>0)+(VY<>0)-1                         :rem   5
480 IFEN<=0THENEN=0:GOTO600                         :rem 159
490 REM *ALLONTANAMENTO SQUALO*                     :rem 199
500 SX=SX+SGN(SX)                                   :rem  55
510 SY=SY+SGN(SY)                                   :rem  59
520 DI=ABS(SX)+ABS(SY)                              :rem  49
530 IFDI<MDTHENMD=DI                                :rem  11
540 IFDI>100THEN600                                 :rem  73
550 IFNOTSHTHEN600                                  :rem 122
560 NS=NS+1                                         :rem 118
570 EN=INT(EN-.5*DI)                                :rem 130
580 IFEN<=0THENEN=0:GOTO600                         :rem 160
590 HI=INT(DI*RND(0))<=1                            :rem 110
600 RETURN                                          :rem 118
610 REM *OUTPUT*                                    :rem 192
620 GOSUB1030                                       :rem 220
630 PRINTLEFT$(D$,8);TAB(SGN(VX)+19);X$(SGN(VX)+1);
                                                    :rem 247
640 PRINTLEFT$(D$,8+SGN(VY));TAB(19);Y$(SGN(VY)+1);
                                                    :rem 251
650 IFSHTHENTM=10:TN=100:GOSUB230:GOTO670           :rem  60
660 TM=20:TN=(140-DI)*8:GOSUB230                    :rem  70
670 PRINT"{HOME}{GIU'}";TAB(15);EN"{SIN} UNITA'
    { 2 SPAZI}"                                     :rem 178
680 RETURN                                          :rem 126
690 REM *SCHERMO*                                   :rem 232
700 PRINT"{CLR}{GIU'}{YEL}";SPC(7)"ENERGIA:"EN"UNITA'"
                                                    :rem  75
710 PRINTLEFT$(D$,15);SPC(4)"PER MUOVERTI USA I TASTI CUR
    SORE"                                           :rem 229
720 PRINT"{ 2 DES}PER SPARARE USA LA BARRA SPAZIATRICE"
                                                    :rem 182
```

```
730 GOSUB1030                                        :rem 222
740 PRINTLEFT$(D$,8);SPC(7)"DIREZIONE"               :rem  42
750 PRINT"{HOME}{ 2 GIU'}";SPC(7)"<RETURN>{ 2 SPAZI}PER I
    NIZIARE"                                         :rem  43
760 GETAN$:IFAN$<>CHR$(13)THEN760                    :rem 168
770 PRINT"{HOME}{ 2 GIU'}";SPC(7)"{ 22 SPAZI}"       :rem 145
780 RETURN                                           :rem 127
790 REM *FINE PARTITA*                               :rem  15
800 PRINT"{HOME}{GIU'}";SPC(4);CO$(CA-1)             :rem  87
810 FORNO=1TO8                                       :rem 102
820 TN=TU(CA,NO):TM=20:GOSUB230                      :rem 137
830 NEXT                                             :rem 218
850 PRINT"{CLR}{GIU'}POSIZ. INIZIALE:";SD;TAB(20);"M"
                                                     :rem 199
860 PRINT"NUMERO DI COLPI:";NS                       :rem  95
870 PRINT"POSIZ. FINALE:{ 2 SPAZI}";MD;TAB(20);"M"
                                                     :rem 121
880 IFHITHENPRINT"COLPITO DA:{ 5 SPAZI}";DI;TAB(20);"M"
                                                     :rem 242
890 IFHITHENRE=50+EN/4+SD/10:GOTO910                 :rem 169
900 RE=50-DI/2                                       :rem 237
910 RE=INT(RE)                                       :rem  65
920 IFRE>100THENRE=100                               :rem  36
930 IFRE<0THENRE=0                                   :rem  97
940 TR=TR+RE                                         :rem 232
950 IFRE>MRTHENMR=RE                                 :rem  67
960 PRINT"{ 2 GIU'}SITUAZIONE"                       :rem 157
970 PRINT"{ 10 E}"                                   :rem  35
980 PRINT"NUMERO DI PARTITE:";NG                     :rem 248
990 PRINT"PUNTEGGIO ATTUALE:";RE                     :rem  65
1000 PRINT"MEDIA:{ 12 SPAZI}";INT(TR/NG)             :rem  13
1010 PRINT"RECORD:{ 11 SPAZI}";MR                    :rem 102
1020 RETURN                                          :rem 163
1030 REM *SPAZI VUOTI*                               :rem  26
1040 PRINTLEFT$(D$,7);TAB(18);"{ 3 SPAZI}"           :rem   8
1050 PRINTTAB(18);"{ 3 SPAZI}"                       :rem  99
1060 PRINTTAB(18);"{ 3 SPAZI}"                       :rem 100
1070 RETURN                                          :rem 168
1080 REM *PROGRAMMA PRINCIPALE*                      :rem 142
1090 GOSUB290                                        :rem 229
1100 GOSUB690                                        :rem 225
1110 GOSUB380                                        :rem 222
1120 GOSUB440                                        :rem 220
1130 GOSUB610                                        :rem 220
1140 CA=-3*(EN=0)-2*HI-(DI>100)                      :rem  86
1150 IFCA=0THEN1110                                  :rem  57
1160 GOSUB790                                        :rem 232
1170 PRINT                                           :rem  86
1180 FORI=1TO10:GETK$:NEXT                           :rem 110
1190 PRINT"{GIU'}UN'ALTRA PARTITA (S/N)?"            :rem  96
```

```
1200 GETKEYAN$                                    :rem  63
1210 IFAN$="S"THEN1090                            :rem 211
1220 IFAN$<>"N"THEN1200                           :rem   5
1230 END                                          :rem 157
```

Arrivano i pompieri

I pompieri hanno ancora lavoro. In città un grattacielo va a fuoco, e bisogna salvare gli sfortunati inquilini che si gettano dalle finestre per evitare le fiamme. Tu sei appunto al comando degli uomini che trasportano il telone di salvataggio. Usando i tasti O e P la tua squadra corre rispettivamente a sinistra e a destra, mentre con Q e W i tuoi uomini camminano nelle due stesse direzioni. Dato che il fuoco si muove verso il basso, hai sempre meno tempo a disposizione per spostare il telone e raccogliere coloro che cadono. Devi salvare il maggior numero possibile di persone, ma ricordati che se perdi 10 inquilini il gioco finisce e la tua carriera di pompiere subisce un declassamento.

```
100 COLOR4,1:GOTO800                              :rem 172
110 K=PEEK(2038)                                  :rem  93
120 IFK<>64THEN140                                :rem  21
130 FORDE=1TO175:NEXT                             :rem  43
140 OC=FC                                         :rem 237
150 IFK=62ANDFC>6THENFC=FC-1                      :rem 193
160 IFK=9ANDFC<33THENFC=FC+1                      :rem 191
170 IFK=38ANDFC>8THENFC=FC-3                      :rem 202
180 IFK=41ANDFC<32THENFC=FC+3                     :rem 238
190 IFOC=FCTHEN300                                :rem  67
200 REM                                           :rem 118
210 FORJ=3996TO4028                               :rem  77
220 POKEJ,32                                      :rem 158
230 NEXTJ                                         :rem  30
240 POKE3991+FC,37                                :rem 229
250 POKE2967+FC,70                                :rem 229
260 POKE3992+FC,39                                :rem 234
270 POKE2968+FC,71                                :rem 233
280 POKE3993+FC,38                                :rem 236
290 POKE2969+FC,70                                :rem 235
300 RETURN                                        :rem 115
```

```
310 REM                                    :rem 120
320 IFJP=1THEN400                          :rem 239
330 CL=INT(RND(0)*18)+9                    :rem 250
340 RW=TW                                  :rem  40
350 S3=35:CT=72                            :rem  58
360 JP=1                                   :rem 161
370 NC=NC+1                                :rem  85
380 IFNC/5<>INT(NC/5)THEN400               :rem 141
390 GOSUB690                               :rem 187
400 RW=RW+1                                :rem 127
410 IFRW<>24THEN510                        :rem 114
420 REM                                    :rem 122
430 LS=LS+1                                :rem 110
440 SOUND1,400,40                          :rem 162
450 POKE4032+CL,41                         :rem 220
460 POKE3008+CL,66                         :rem 230
470 JP=0                                   :rem 162
480 PRINT"{HOME}"TAB(29)LS                 :rem 178
490 IFLS=10THEN1290                        :rem 100
500 GOTO680                                :rem 108
510 POKE(RW-1)*40+CL+3072,S3               :rem  14
520 POKE(RW-1)*40+CL+2048,CT               :rem  34
530 S3=PEEK(RW*40+CL+3072)                 :rem 185
540 CT=PEEK(RW*40+CL+2048)                 :rem 205
550 SOUND1,6000/RW,10                      :rem 171
560 POKERW*40+CL+3072,40                   :rem  66
570 POKERW*40+CL+2048,69                   :rem  80
580 IFRW<>23THEN680                        :rem 129
590 POKERW*40+CL+3072,S3                   :rem 103
600 POKERW*40+CL+2048,CT                   :rem 114
610 IFFC<>CLTHEN680                        :rem 133
620 SV=SV+1                                :rem 131
630 SOUND1,900,40                          :rem 168
640 POKE3992+FC,39                         :rem 236
650 POKE2968+FC,71                         :rem 235
660 JP=0                                   :rem 163
670 PRINT"{HOME}"TAB(11)SV                 :rem 180
680 RETURN                                 :rem 126
690 TW=TW+2                                :rem 143
700 RW=RW+2                                :rem 131
710 IFTW>22THEN1210                        :rem 103
720 FORJ=7TO31                             :rem  69
730 SOUND3,600,5                           :rem 121
740 POKE(TW-3)*40+J+3072,32                :rem 177
750 POKE(TW-2)*40+J+3072,32                :rem 177
760 POKE(TW-1)*40+J+3072,36                :rem 181
770 POKE(TW-1)*40+J+2048,66                :rem 187
780 NEXTJ                                  :rem  40
790 RETURN                                 :rem 128
800 GOSUB1430                              :rem 224
810 FORJ=14608TO14671                      :rem 176
```

```
820 READB                                              :rem  248
830 POKEJ,B                                            :rem  130
840 NEXT                                               :rem  219
850 DATA255,255,255,255,255,255,255,255                :rem  203
860 DATA255,129,129,129,129,129,129,255                :rem  204
870 DATA0,0,145,170,223,235,255,255                    :rem  232
880 DATA48,120,48,124,179,49,72,204                    :rem  253
890 DATA12,30,12,62,205,140,18,51                      :rem  123
900 DATA0,0,0,0,0,0,129,255                            :rem   63
910 DATA56,56,145,125,56,56,40,68                      :rem  152
920 DATA0,0,0,1,56,254,120,48                          :rem  175
930 PRINT"{CLR}{YEL}"                                  :rem  158
940 COLOR0,1                                           :rem  169
950 COLOR4,1                                           :rem  174
960 FC=6:OC=6:TW=7:VOL8                                :rem  150
970 REM                                                :rem  132
980 FORK=6TO22                                         :rem   77
990 POKEK*40+3079,34                                   :rem   59
1000 POKEK*40+2055,72                                  :rem   85
1010 NEXT                                              :rem    1
1020 FORK=6TO22                                        :rem  111
1030 POKEK*40+3103,34                                  :rem   81
1040 POKEK*40+2079,72                                  :rem   95
1050 NEXT                                              :rem    5
1060 FORJ=6TO22STEP2                                   :rem  224
1070 FORK=8TO30                                        :rem  117
1080 POKEJ*40+K+3072,35                                :rem  209
1090 POKEJ*40+K+2048,72                                :rem  213
1100 NEXT:NEXT                                         :rem  122
1110 FORJ=7TO21STEP2                                   :rem  220
1120 FORK=8TO30                                        :rem  113
1130 POKEJ*40+K+3072,35                                :rem  205
1140 POKEJ*40+K+2048,72                                :rem  209
1150 NEXT:NEXT                                         :rem  127
1160 PRINT"{HOME}"TAB(3)"SALVATI: "SPC(11)"PERSI: "
                                                       :rem   51
1170 GOSUB240                                          :rem  223
1180 GOSUB110                                          :rem  220
1190 GOSUB320                                          :rem  224
1200 GOTO1180                                          :rem  198
1210 SOUND1,596,20                                     :rem  220
1220 SOUND1,685,20                                     :rem  220
1230 SOUND1,643,20                                     :rem  215
1240 SOUND1,704,40                                     :rem  216
1250 FORJ=1TO13:PRINT"{GIU'}":NEXT                     :rem    3
1260 PRINT"CONGRATULAZIONI!{GIU'}"                     :rem   69
1270 PRINTSTR$(SV)" VITE SALVATE.{GIU'}"               :rem   57
1280 GOTO1340                                          :rem  204
1290 FORJ=1000TO300STEP-20                             :rem  252
1300 SOUND1,J,5                                        :rem   85
1310 FORJ=1TO13:PRINT"{GIU'}":NEXT                     :rem    0
```

```
1320 PRINT"10 VITE PERSE - SEI RETROCESSO DI GRADO!"
                                              :rem 225
1330 GOTO1340                                 :rem 200
1340 FORJ=1TO10                               :rem 107
1350 GETGA$                                   :rem  85
1360 NEXTJ                                    :rem  83
1370 INPUT"PROVI ANCORA";Q$                   :rem 147
1380 IFQ$="N"THEN1410                         :rem 148
1390 SV=0:LS=0:NC=0                           :rem  97
1400 GOTO930                                  :rem 154
1410 SCNCLR:POKE65298,196:POKE65299,208       :rem  12
1420 END                                      :rem 158
1430 REM INIZIO CARATTERI=14336 ($3800)       :rem 155
1440 COLOR0,1:PRINT"{CLR}{BLK}{ 3 GIU'}MO":PRINT"
     { 5 GIU'}TD000 D6FF 3800":PRINT"{GIU'}X":PRINT"
     {GIU'}GO1470{HOME}"                      :rem  48
1450 POKE51,0:POKE55,0:POKE52,56:POKE56,56    :rem 188
1460 POKE239,4:FORI=1319TO1322:POKEI,13:NEXT:END:rem 164
1470 POKE65298,PEEK(65298)AND251:POKE65299,56:RETURN
                                              :rem  77
```

VIC-20 Le palline

Questa volta il vostro compito è di occuparvi di un fiore galattico che si trova chiuso in una stanza senza vie d'uscita. Nella stanza sono presenti anche due palline che cercano di uccidere il nostro fiore colpendolo. Ma il fiore, essendo extraterrestre, è un pò diverso da quelli che siamo abituati a vedere nei nostri giardini: esso infatti può muoversi per schivare le malefiche palline; naturalmente sarete voi a comandare i suoi spostamenti, utilizzando i seguenti tasti:
[A] per andare verso l'alto;
[Z] per andare verso il basso;
[,] per andare a sinistra
[.] per andare a destra.
In cima allo schermo viene visualizzato il vostro punteggio, che sarà tanto più alto quanto più a lungo riuscirete a difendere l'incolumità del prezioso fiore; arrivati a 100 punti le palline da due diverranno tre.

```
10 REM LE PALLINE                             :rem 219
20 GOSUB690                                   :rem 129
30 GOSUB420                                   :rem 121
40 GOSUB470                                   :rem 127
50 GETA$                                      :rem 170
```

```
60 IFA$=""THENA$=B$                                  :rem   18
70 IFA$="A"THENBP=-22:IFPEEK(PB+BP)=102THENBP=0      :rem   56
80 IFA$="Z"THENBP=22:IFPEEK(PB+BP)=102THENBP=0       :rem   37
90 IFA$=","THENBP=-1:IFPEEK(PB+BP)=102THENBP=0       :rem  242
100 IFA$="."THENBP=1:IFPEEK(PB+BP)=102THENBP=0       :rem  239
110 POKEPB,32                                        :rem  228
120 PB=PB+BP:IFPEEK(PB)=81THEN370                    :rem  241
130 POKEPB,88                                        :rem  241
140 POKE30720+PB,6                                   :rem  223
150 B$=A$                                            :rem  158
160 POKEBA+(22*AU)+AR,32                             :rem   56
170 POKEBB+(22*BU)+BR,32                             :rem   60
180 IFSC>100THENPOKEBC+(22*CU)+CR,32                 :rem   99
190 AU=AU+MA:IFPEEK(BA+(22*AU)+AR)=102THENMA=-MA:AU=AU+MA
                                                     :rem  189
200 AR=AR+MB:IFPEEK(BA+(22*AU)+AR)=102THENMB=-MB:AR=AR+MB
                                                     :rem  173
210 BU=BU+MC:IFPEEK(BB+(22*BU)+BR)=102THENMC=-MC:BU=BU+MC
                                                     :rem  197
220 BR=BR+MD:IFPEEK(BB+(22*BU)+BR)=102THENMD=-MD:BR=BR+MD
                                                     :rem  190
230 IFSC>100THENCU=CU+ME:IFPEEK(BC+(22*CU)+CR)=102THENME=
    -ME:CU=CU+ME                                     :rem  249
240 IFSC>100THENCR=CR+MF:IFPEEK(BC+(22*CU)+CR)=102THENMF=
    -MF:CR=CR+MF                                     :rem  242
250 IFPEEK(BA+(22*AU)+AR)=88THEN370                  :rem  243
260 IFPEEK(BB+(22*BU)+BR)=88THEN370                  :rem  247
270 IFSC>100ANDPEEK(BC+(22*CU)+CR)=88THEN370         :rem   51
280 POKEBA+(22*AU)+AR,81                             :rem   63
290 POKE30720+BA+(22*AU)+AR,1                        :rem   47
300 POKEBB+(22*BU)+BR,81                             :rem   59
310 POKE30720+BB+(22*BU)+BR,1                        :rem   43
320 IFSC>100THENPOKEBC+(22*CU)+CR,81                 :rem   99
330 IFSC>100THENPOKE30720+BC+(22*CU)+CR,1            :rem   83
340 SC=SC+1                                          :rem   92
350 PRINT"{HOME}{RVS}{BLK}{ 5 SPAZI}PUNTI =";SC;:rem  247
360 GOTO50                                           :rem   55
370 POKE36879,8:PRINT"{CLR}"                         :rem  220
380 FORX=1TO5                                        :rem   32
390 PRINTTAB(6)"{WHT}{RVS}HAI PERSO!{ 2 GIU'}"       :rem  128
400 NEXTX                                            :rem   43
410 PRINT"{RVS}PUNTEGGIO FINALE =";SC:GOTO780        :rem  249
420 PB=7725:BA=7680:MA=1:MB=1                        :rem  118
430 BB=7680:BC=7680:MC=1:MD=1                        :rem  111
440 AU=3:BU=9:CU=16:ME=1                             :rem  149
450 AR=28:BR=130:CR=8:MF=1                           :rem  241
460 RETURN                                           :rem  122
470 PRINT"{CLR}"                                     :rem  255
480 POKE36879,168                                    :rem  167
490 FORZZ=1TO22                                      :rem  173
500 POKE7701+ZZ+YY,102                               :rem   14
```

```
510 POKE38421+ZZ+YY,0                                    :rem 223
520 NEXTZZ                                               :rem 138
530 YY=YY+462                                            :rem   0
540 IFYY>462THEN560                                      :rem 126
550 GOTO490                                              :rem 112
560 FORZZ=1TO21                                          :rem 170
570 POKE7680+(22*ZZ)+XX,102                              :rem 248
580 POKE38400+(22*ZZ)+XX,0                               :rem 192
590 NEXTZZ                                               :rem 145
600 XX=XX+21                                             :rem 193
610 IFXX>21THEN630                                       :rem  63
620 GOTO560                                              :rem 108
630 FORXX=7794TO7807:POKEXX,102:POKEXX+30720,0:NEXT
                                                         :rem 174
640 FORXX=7882TO7895:POKEXX,102:POKEXX+30720,0:NEXT
                                                         :rem 180
650 FORXX=7992TO8005:POKEXX,102:POKEXX+30720,0:NEXT
                                                         :rem 167
660 FORXX=8080TO8093:POKEXX,102:POKEXX+30720,0:NEXT
                                                         :rem 164
670 PRINT"{HOME}{RVS}{BLK}{ 22 SPAZI}"                   :rem  35
680 RETURN                                               :rem 126
690 PRINT"{CLR}"                                         :rem   3
700 POKE36879,200                                        :rem 149
710 FORX=0TO12                                           :rem  74
720 POKE36878,15                                         :rem 106
730 POKE36875,90+(10*X)                                  :rem 202
740 PRINT"{GIU'}{BLU}{ 6 SPAZI}LE PALLINE"               :rem  50
750 FORTD=1TO50:NEXTTD:POKE36877,0                       :rem 118
760 NEXTX:POKE36875,0                                    :rem   6
770 FORTD=1TO1000:NEXTTD:RETURN                          :rem  26
780 PRINT"{WHT}{ 2 GIU'}{RVS}{DES}GIOCHI ANCORA? (S/N)
    {DES}{OFF}"                                          :rem  60
790 GETR$:IFR$=""THEN790                                 :rem 133
800 IFR$="S"THENRUN                                      :rem 149
810 IFR$="N"THENPRINT"{CLR}":END                         :rem  17
820 GOTO790                                              :rem 115
```

Battaglia aerea

Questa volta ti trovi nei panni di un coraggioso aviatore della prima Guerra Mondiale, che ha ingaggiato un duello aereo con un biplano nemico (comandato dal VIC 20). Il tuo aereo è quello nero, mentre quello del computer è bianco. Hai a disposizione tre "vite", così come il tuo avversario: ne perdi una se vieni abbattuto o se ti scontri con l'altro aereo (in questo caso sia tu che il VIC perdete una vita). Usa [f1] per far ruotare l'aereo in senso antiorario, [f3] per farlo ruotare in senso orario ed [f7] per sparare. Preparati allora ad imitare le gesta del grande Barone Rosso!

```
100 PRINT"{CLR}{GRN}{RVS}{ 3 SPAZI}ATTENDERE{ 2 SPAZI}PRE
    GO{ 3 SPAZI}{OFF}"                              :rem 208
110 POKE56,28:POKE52,28:POKE57,0:POKE53,0:CLR:FORT=0TO511
    :POKE7168+T,PEEK(32768+T):NEXT                  :rem  31
120 GOSUB480:GOSUB420:GOSUB410:C=38400:V=7680:POKE36878,1
    5                                               :rem 180
130 POKEV+22*S+T,32:POKEV+22*P+R,32+A:POKEC+22*P+R,0:S=P:
    T=R:IFS=YANDT=ZTHENGOSUB290                     :rem 246
140 POKEV+22*Y+Z,32:POKEV+22*U+W,40+AA:POKEC+22*U+W,1:Y=U
    :Z=W:IFP=YANDR=ZTHENGOSUB290                    :rem 105
150 POKE36876,200-P:POKE36875,230-U                 :rem 199
160 F=-2*(RND(1)>.5ANDG=-1ANDABS(P-U)<7ANDABS(R-W)<7)
                                                    :rem  50
170 K=PEEK(197):IFG=1THENA=A+(K=47)-(K=39):F=-(K=63):A=A+
    8*((A>8)-(A<1))                                 :rem 187
180 AA=AA+(RND(1)>.9)-(RND(1)>.9):AA=AA+8*((AA>8)-(AA<1))
                                                    :rem 249
190 IFF>0THENGOSUB220                               :rem  32
200 U=U+E(AA)+22*((U>22)-(U<2)):W=W+E(AA+8)+21*((W>21)-(W
    <0))                                            :rem 173
210 P=P+D(A)+22*((P>22)-(P<2)):R=R+D(A+8)+21*((R>21)-(R<0
    )):G=-G:GOTO130                                 :rem  59
220 CT=0:IFF=1THENYY=F(A):XX=F(A+8):X1=P:Y1=R:GOTO240
                                                    :rem  25
230 X1=U:Y1=W:YY=G(AA):XX=G(AA+8)                   :rem 239
240 POKE36874,250:IFX1>22ORX1<1ORY1<0ORY1>21THENPOKE36874
    ,0:GOTO280                                      :rem  85
250 IFCT>0THENIFPEEK(V+22*X1+Y1)>32THEN320          :rem  19
260 IFCT>0THENPOKEV+22*X1+Y1,58:POKEC+22*X1+Y1,0:POKEV+22
    *X1+Y1,32                                       :rem 182
270 POKE36874,0:X1=X1-XX:Y1=Y1-YY:CT=CT+1:IFCT<6THEN240
                                                    :rem 152
```

```
280 F=0:RETURN                                          :rem 103
290 FORN=250TO120STEP-1:POKE36877,N:POKE36876,N:POKE36875
    ,N                                                  :rem  71
300 POKEV+22*P+R,23:POKEV+22*P+R,24:NEXT:L1=L1-1:L2=L2-1
                                                        :rem  31
310 POKEV+22*P+R,32:GOSUB410:GOTO580                    :rem 143
320 FORN=1TO4:POKEV+22*X1+Y1,32+N:FORDL=130TO250STEP5:POK
    E36875,DL:POKE36876,DL                              :rem  97
330 NEXTDL,N:POKEV+2*X1+Y1,32:POKE36875,Y:POKE36876,0
                                                        :rem 194
340 IFF=1THENL2=L2-1:U=20:W=20:AA=1                     :rem  40
350 IFF=2THENL1=L1-1:P=20:R=20:A=1                      :rem 221
360 POKE36874,0:GOSUB410:GOTO280                        :rem 140
370 IFL1=0ANDL2=0THENPRINT"{CLR}{ 4 SPAZI}RISULTATO PARI"
    :GOTO400                                            :rem  94
380 IFL1=0THENPRINT"{CLR}{ 5 SPAZI}IL VIC VINCE":rem 147
390 IFL2=0THENPRINT"{CLR}{ 2 SPAZI}IL GIOCATORE VINCE"
                                                        :rem  80
400 FORDL=1TO5000:NEXT:GOSUB450:RUN                     :rem 220
410 PRINT"{HOME}GIOCATORE "L1" VIC "L2"{ 2 SPAZI}":ON-(L1
    =0ORL2=0)GOTO370:RETURN                             :rem  51
420 POKE36879,8:PRINT"{CLR}{WHT}{ 2 DES} BATTAGLIA
    { 2 SPAZI}AEREA ":PRINT"{ 3 GIU'} PER MUOVERE PREMERE
    :"                                                  :rem 144
430 PRINT"{GIU'}{ 4 SPAZI}F1 = ANTIORARIO":PRINT"
    { 4 SPAZI}F3 = ORARIO":PRINT"{ 4 SPAZI}F7 = FUOCO"
                                                        :rem 243
440 PRINT"{ 2 GIU'} GIOCATORE=AEREO NERO":PRINT"{GIU'}
    { 3 SPAZI}VIC=AEREO BIANCO"                         :rem  88
450 PRINT"{ 3 GIU'} UN TASTO PER GIOCARE":POKE36879,42:PO
    KE198,0                                             :rem  31
460 GETQ$:IFQ$=""THEN460                                :rem 119
470 PRINT"{CLR}":RETURN                                 :rem  25
480 DIMD(16),E(16),F(16),G(16):L1=3:L2=3                :rem  63
490 FORX=1TO16:READN,M:D(X)=N:E(X)=M:NEXTX              :rem 166
500 DATA0,0,-1,-1,-1,-1,-1,-1,0,0,1,1,1,1,1,1           :rem  93
510 DATA1,-1,1,-1,0,0,-1,1,-1,1,-1,1,0,0,1,-1           :rem  94
520 FORX=1TO16:READN:F(X)=N:NEXTX                       :rem 119
530 DATA-1,-1,0,1,1,1,0,-1,0,1,1,1,0,-1,-1,-1           :rem  96
540 FORX=1TO16:READN:G(X)=N:NEXTX                       :rem 122
550 DATA1,1,0,-1,-1,-1,0,1,0,1,1,1,0,-1,-1,-1           :rem  98
560 POKE36869,255:POKE36879,8                           :rem 128
570 FORT=0TO127:READN:POKE7168+33*8+T,N:NEXTT           :rem  29
580 P=20:R=0:U=20:W=20:T=R:S=P:Z=W:Y=U:F=0:G=1:A=1:AA=A:R
    ETURN                                               :rem 128
590 DATA0,15,132,255,0,15,0,0,8,26,52,9,18,164,64,0
                                                        :rem 232
600 DATA84,84,116,84,16,16,16,48,16,72,36,208,72,36,2,4
                                                        :rem 204
610 DATA0,240,0,255,33,240,0,0,0,2,37,72,144,36,88,16
                                                        :rem  65
```

```
620 DATA12,8,8,8,42,46,42,42,32,64,36,18,11,36,18,8
                                                    :rem  250
630 DATA0,240,33,255,0,240,0,0,16,88,164,144,72,37,2,0
                                                    :rem  117
640 DATA42,42,46,42,8,8,8,8,8,18,36,11,18,36,64,32
                                                    :rem  209
650 DATA0,0,15,0,255,132,15,0,0,64,164,18,5,36,26,4
                                                    :rem  223
660 DATA48,16,16,16,84,116,84,84,4,2,36,72,208,36,72,16
                                                    :rem  210
```

Bandiere

Basic TI-99/4A

A molte persone non è mai andata giù la geografia: ebbene se qualcuno di voi ha un figlio o un fratellino che nutre gli stessi ostici sentimenti per questa ostica materia scolastica, questo programma giungerà d'aiuto.

Vi verranno mostrati dei frammenti in movimento con i colori e i disegni delle bandiere dei vari paesi del mondo: se riuscirete ad azzeccare il nome della nazione a questo punto guadagnerete 500 punti, altrimenti vi verrà mostrato anagrammato il nome del paese (che vi farà guadagnare 200 punti); se neanche allora saprete rispondere proverete con quello della capitale; e se non avrete ancora risposto, beh, vedete di studiare di più.

```
100 CALL CLEAR
110 DIM CC$(20),FAIT(40)
120 CALL SCREEN(4)
130 RANDOMIZE
140 FOR I=2 TO 8 STEP 1
150 CALL COLOR(I,2,16)
160 NEXT I
170 CALL CHAR(47,"00")
180 DISPLAY AT(10,10)BEEP:"BANDIERE"
190 CALL MAGNIFY(2)
200 FOR I=1 TO 8
210 CALL GCHAR(10,11+I,NCAR):: CALL SPRITE(#I,NCAR,4+I,80
,80+8*I,SGN(RND-.5)*INT(RND*30)+1,SGN(RND-.5)*INT(RND*30)
+1)
220 NEXT I
230 CALL KEY(0,R,S)
240 DISPLAY AT(24,17):"PREMI  ENTER"
```

```
250 IF S=0 THEN RAND=RAND+1 :: DISPLAY AT(24,17):" " :: G
OTO 230
260 RANDOMIZE RAND
270 CALL DELSPRITE(ALL)
280 GOSUB 1330
290 CALL MAGNIFY(4)
300 NBENR=28
310 CC$(1)=RPT$("F",64)
320 CC$(2)=RPT$("FC",16)&RPT$("00",16)
330 CC$(3)=RPT$("0",32)&RPT$("1F",16)
340 CC$(4)=RPT$(RPT$("00",8)&RPT$("FF",8),2)
350 CC$(5)="0080C0E0F0F8FCFEFFFEFCF8F0E08000"&RPT$("0",32
)
360 CC$(6)=RPT$("FFFFFFFFFF"&RPT$("00",11),2)
370 CC$(7)=RPT$(RPT$("00",11)&"FFFFFFFFFF",2)
380 CC$(8)="FCFCFCFCFCFCFCFCFCFCFCFCFCFCFCFC"&RPT$("0",32
)
390 CC$(9)="000000000003010102000000000000000000000000808
0E0C0C0200000000000"
400 CC$(10)="07070707070707FFFFFF0707070707070700000000000
00FFFFFF00000000000"
410 CC$(11)="02020202020202FF02020202020202000000000000000
0000FF0000000000000"
420 CC$(12)="0080C0E0F0F8FCFEFFFEFCF8F0E08000"&RPT$("0",3
2)
430 CALL CLEAR
440 NUMS=12
450 NUMC=96
460 DI=10 :: VI=30
470 N=INT(RND*NBENR)+1
480 ON N GOTO 490,500,510,520,530,540,550,560,570,580,590
,600,610,620,630,640,650,660,670,680,690,700,710,720,730,
740,750,760
490 RESTORE 960 :: GOTO 770
500 RESTORE 970 :: GOTO 770
510 RESTORE 980 :: GOTO 770
520 RESTORE 990 :: GOTO 770
530 RESTORE 1000 :: GOTO 770
540 RESTORE 1010 :: GOTO 770
550 RESTORE 1020 :: GOTO 770
560 RESTORE 1030 :: GOTO 770
570 RESTORE 1040 :: GOTO 770
580 RESTORE 1050 :: GOTO 770
590 RESTORE 1060 :: GOTO 770
600 RESTORE 1070 :: GOTO 770
610 RESTORE 1080 :: GOTO 770
620 RESTORE 1090 :: GOTO 770
630 RESTORE 1100 :: GOTO 770
640 RESTORE 1110 :: GOTO 770
650 RESTORE 1120 :: GOTO 770
660 RESTORE 1130 :: GOTO 770
```

```
670 RESTORE 1140 :: GOTO 770
680 RESTORE 1150 :: GOTO 770
690 RESTORE 1160 :: GOTO 770
700 RESTORE 1170 :: GOTO 770
710 RESTORE 1180 :: GOTO 770
720 RESTORE 1190 :: GOTO 770
730 RESTORE 1200 :: GOTO 770
740 RESTORE 1210 :: GOTO 770
750 RESTORE 1220 :: GOTO 770
760 RESTORE 1230 :: GOTO 770
770 READ NBS
780 FOR I=0 TO NBS-1
790 READ TYPS,COULS
800 CALL CHAR(NUMC+(I*4),CC$(TYPS))
810 CALL SPRITE(#NUMS-I,NUMC+(4*I),COULS,INT(RND*190)+1,I
NT(RND*190)+1,SGN((RND*2)-1)*(INT(RND*VI)+10),SGN((RND*2)
-1)*(INT(RND*VI)+10))
820 NEXT I
830 READ NOMP$,CAPI$,MONEY$
840 GOSUB 1600
850 GOSUB 1680
860 GOSUB 1750
870 GOSUB 1280
880 DISPLAY AT(1,15):"YOUR   SCORE" :: DISPLAY AT(2,15):"
HIGH   SCORE"
890 MAXI=MAXI+500 :: DISPLAY AT(4,14):USING "######":MAXI

900 DISPLAY AT(4,14):USING "######":MAXI :: DISPLAY AT(4,
21):USING "######":VSCO
910 VSCO=VSCO+COMPT :: DISPLAY AT(4,21):USING "######":VS
CO
920 GOSUB 1240
930 CALL DELSPRITE(ALL)
940 CALL CLEAR
950 GOTO 440
960 DATA 3,1,16,2,13,3,13,NIGERIA,LAGOS,NAIRA
970 DATA 3,1,16,2,5,3,10,FRANCIA,PARIGI,FRANCO
980 DATA 2,1,10,4,16,MONACO,MONACO,FRANCIA
990 DATA 3,1,11,2,2,3,10,BELGIO,BRUXELLES,FRANCO BELGA
1000 DATA 3,1,16,6,10,7,5,PAESI BASSI,AMSTERDAM,FIORINO
1010 DATA 3,1,16,6,10,7,5,LUSSEMBURGO,LUSSEMBURGO,FRANCO
LUSSEMBURGHESE
1020 DATA 3,1,16,4,10,5,5,CECOSLOVACCHIA,PRAGA,CORONA
1030 DATA 1,1,13,LIBIA,TRIPOLI,DINAR
1040 DATA 3,1,16,6,2,7,10,ALTO VOLTA,OUAGADOUGOU,FRANCO C
FA
1050 DATA 3,1,11,2,5,3,10,TCHAD,N'DJAMENA,FRANCO CFA
1060 DATA 3,1,11,2,13,3,10,MALI,BAMAKO,FRANCO MALIEN
1070 DATA 4,1,16,6,10,7,2,12,13,SUDAN,KHARTOUM,LIVRE SUDA
NESE
1080 DATA 2,1,5,9,16,SOMALIA,MOGADISCIO,SOMALO
```

```
1090 DATA 4,1,11,2,13,3,10,9,13,SENEGAL,DAKAR,FRANCO CFA
1100 DATA 3,1,11,2,10,3,13,GUINEA,CONAKRY,SILY
1110 DATA 3,1,16,6,13,7,5,SIERRA LEONE,FREETOWN,LEONE
1120 DATA 3,1,16,2,12,3,13,COSTA D'AVORIO,ABIDJAN,FRANCO
CFA
1130 DATA 4,1,11,6,10,7,5,9,2,GHANA,ACCRA,CEDI
1140 DATA 4,1,10,2,13,3,11,9,11,CAMERUN,YAOUNDE,FRANCO CF
A
1150 DATA 3,1,11,6,13,7,5,GABON,LIBREVILLE,FRANCO CFA
1160 DATA 3,1,10,4,13,8,16,MADAGASCAR,ANTANANARIVO,FRANCO
 MALGACHE
1170 DATA 4,1,11,6,5,7,5,12,2,BAHAMAS,NASSAU,DOLLARO BAHA
MESE
1180 DATA 4,1,16,6,5,7,10,9,10,JUGOSLAVIA,BELGRADO,DINAR

1190 DATA 2,1,16,4,10,POLONIA,VARSAVIA,ZLOTY
1200 DATA 3,1,5,10,16,11,10,ISLANDA,REYKJAVIK,KRONA
1210 DATA 2,1,10,11,16,DANIMARCA,COPENHAGEN,KRONE
1220 DATA 2,1,6,10,11,SVEZIA,STOCCOLMA,KRONE
1230 DATA 3,1,10,10,16,11,5,NORVEGIA,OSLO,KRONE
1240 REM
1250 CALL KEY(0,R,S)
1260 DISPLAY AT(24,17):"PREMI  ENTER"
1270 IF S=0 THEN DISPLAY AT(24,17):" " :: GOTO 1250 ELSE
RETURN
1280 REM
1290 DISPLAY AT(15,2)ERASE ALL BEEP:"PAESE     ";NOMP$
1300 DISPLAY AT(18,2):"CAPITALE ";CAPI$
1310 DISPLAY AT(21,2):"MONETA   ";MONEY$
1320 GOTO 880
1330 REM
1340 CALL SCREEN(16)
1350 DISPLAY AT(12,1)ERASE ALL BEEP:"VOLETE LE REGOLE
 S-N N"
1360 ACCEPT AT(12,26)VALIDATE("SN")SIZE(-1):R$
1370 IF R$<>"S" THEN GOTO 1430
1380 DISPLAY AT(2,2)ERASE ALL:"SI TRATTA DI RICONOSCERE U
N": :"PAESE CON L'AIUTO DEI PEZZI": :"DELLA SUA BANDIERA.
"
1390 DISPLAY AT(9,2):"SE NON CI RIUSCITE,VI VERRA": :"DAT
O UN ANAGRAMMA DEL NOME": :"DEL PAESE:SE NON LO SAPETE,":
 :"PROVERETE CON QUELLO DELLA": :"CAPITALE."
1400 DISPLAY AT(18,2):"GUADAGNERETE ALLORA :": :"  500 PT
I CON LA BANDIERA":"  200 PTI CON IL PAESE":"  100 PTI CO
N LA CAPITALE"
1410 DISPLAY AT(24,17):"PREMI  ENTER"
1420 GOSUB 1240
1430 CALL SCREEN(4)
1440 RETURN
1450 REM
1460 FOR I=0 TO INT(LEN(CH$)/5)
```

```
1470 CH$=CH$&" "
1480 NEXT I
1490 ANA$=""
1500 FOR I=1 TO LEN(CH$)
1510 FAIT(I)=0
1520 NEXT I
1530 FOR I=1 TO LEN(CH$)
1540 TIR=INT(RND*LEN(CH$))+1
1550 IF FAIT(TIR)=0 THEN FAIT(TIR)=1 :: ANA$=ANA$&SEG$(CH
$,TIR,1):: GOTO 1580
1560 TIR=TIR+1 :: IF TIR>LEN(CH$)THEN TIR=1
1570 GOTO 1550
1580 NEXT I
1590 RETURN
1600 REM
1610 DISPLAY AT(10,2)ERASE ALL BEEP:"DIGITA IL NOME DEL P
AESE"
1620 DISPLAY AT(1,15):"YOUR   SCORE" :: DISPLAY AT(2,15):
"HIGH   SCORE"
1630 DISPLAY AT(4,14):USING "######":MAXI :: DISPLAY AT(4
,21):USING "######":VSCO
1640 COMPT=500 :: ACCEPT AT(20,4):REP$
1650 IF REP$<>NOMP$ THEN COMPT=200 :: GOSUB 1820 :: GOSUB
 1880 :: RETURN
1660 GOSUB 1880
1670 GOTO 1280
1680 REM
1690 CH$=NOMP$
1700 GOSUB 1450
1710 DISPLAY AT(12,2):"ANAGRAMMA DEL PAESE": :"   ";ANA$

1720 ACCEPT AT(20,4):REP$
1730 IF REP$<>NOMP$ THEN COMPT=100 :: GOSUB 1820 :: RETUR
N
1740 GOTO 1280
1750 REM
1760 CH$=CAPI$
1770 GOSUB 1450
1780 DISPLAY AT(16,2):"ANAGRAMMA DELLA CAPITALE": :"   ";
ANA$
1790 ACCEPT AT(20,4):REP$
1800 IF REP$<>NOMP$ THEN COMPT=0 :: GOSUB 1820 :: RETURN

1810 GOTO 1280
1820 REM
1830 FOR I=1 TO 20
1840 DISPLAY AT(23,2):"RISPOSTA ERRATA"
1850 DISPLAY AT(23,2):""
1860 NEXT I
1870 RETURN
1880 REM
```

```
1890 FOR I=12 TO 12-NBS+1 STEP -1
1900 CALL MOTION(#I,0,0)
1910 CALL LOCATE(#I,20,20)
1920 NEXT I
1930 RETURN
```

TI-99/4A

Bruco

Basic

Con questo breve listato avrete a disposizione un appassionante gioco per voi ed il vostro TI.
Dovrete districarvi in una marea di ostacoli cercando di coprire con la vostra lunga coda (impersonerete infatti un lungo e viscido verme) il massimo percorso possibile.
Se ce la farete, senza urtare mortalmente (eh, si! Siete un pochettino delicati!) contro uno degli spigolosi ostacoli avrete... Beh, perché ve lo devo dire? Provateci!

```
100 REM
110 REM
120 REM
130 CALL CLEAR
140 RANDOMIZE
150 PRINT "BRUCO": : : :
160 PRINT "tasti di controllo:": :
170 PRINT "1 = alto"
180 PRINT "2 = basso"
190 PRINT "9 = sinistra"
200 PRINT "0 = destra": :
210 INPUT "Premi enter per cominciare":NUL$
220 DIM MEM(32,32)
230 CALL COLOR(14,2,1)
240 CALL CHAR(130,"183C7EFFFF7E3C18")
250 CALL CHAR(136,"8124997E187E9924")
260 X=4
270 Y=4
280 K=48
290 CALL SCREEN(16)
300 CALL CLEAR
310 REM    PREPARAZIONE SCHERMO
320 FOR J=1 TO 29
330 R1=INT(RND*24+4)
```

```
340 R2=INT(RND*23+1)
350 MEM(R2,R1)=3
360 CALL HCHAR(R2,R1,136)
370 NEXT J
380 CALL COLOR(13,13,1)
390 REM  SEGMENTO DEL BRUCO
400 IF X<1 THEN 660
410 IF Y<4 THEN 680
420 IF X>24 THEN 700
430 IF Y>28 THEN 720
440 CALL SOUND(50,262,7)
450 CALL HCHAR(X,Y,130)
460 SC=SC+1
470 IF MEM(X,Y)=3 THEN 760
480 MEM(X,Y)=3
490 REM    DA CHE PARTE?
500 CALL KEY(0,KY,S)
510 IF S=0 THEN 530
520 K=KY
530 IF K=50 THEN 580
540 IF K=48 THEN 600
550 IF K=49 THEN 620
560 IF K=57 THEN 640
570 GOTO 400
580 X=X+1
590 GOTO 400
600 Y=Y+1
610 GOTO 400
620 X=X-1
630 GOTO 400
640 Y=Y-1
650 GOTO 400
660 X=1
670 GOTO 730
680 Y=4
690 GOTO 730
700 X=24
710 GOTO 730
720 Y=28
730 MEM(X,Y)=0
740 SC=SC-1
750 GOTO 400
760 CALL SOUND(1000,-5,2)
770 PRINT "punteggio";SC: : : :
780 INPUT "giochi ancora? (Y/N)":Q$
790 IF (SEG$(Q$,1,1)="N")+(SEG$(Q$,1,1)="n")THEN 870
```

```
800 FOR J=1 TO 32
810 FOR K=1 TO 32
820 MEM(J,K)=0
830 NEXT K
840 NEXT J
850 SC=0
860 GOTO 220
870 END
```

sinclair

Scale per il Paradiso

48K

Volete conquistarvi un posto in Paradiso? Ritenete che la vostra vita sia stata sufficientemente proba ed onesta per darvi diritto a trascorrere in santa pace il resto dell'eternità? Vi sbagliate! Oltre ad aver vissuto secondo determinati principi dovete anche essere in grado di costruire le quattro scale necessarie per raggiungere i portoni del Paradiso! Quindi, coraggio! cercate di raggiungere la vostra meta paradisiaca evitando gli ostacoli che il gioco presenta. In fondo la riuscita di questo campito deciderà la vostra vita nei secoli futuri...

```
 10 REM ***********************
 20 REM  SCALE PER IL PARADISO
 30 REM ***********************
 35 OVER 0: DIM m$(6): LET m$="ABCDEF"
 40 GO SUB 1000: LET high=0: DIM c$(4,20): LET c$(1)="Muovere in ALT
    O": LET c$(2)="Muovere a SINISTRA": LET c$(3)="Muovere a DESTRA"
    : LET c$(4)="Prendere/Lasciare": LET d$="qnma"
 50 DIM b(4): LET level=1: LET b(1)=7: LET b(2)=5: LET b(3)=1: LET b
    (4)=0
 60 LET bl=0: LET blocks=0: LET po=0: LET lc=1: LET dx=0: LET dy=dx:
     LET co=lc
 70 LET ld=1: LET score=0
 80 LET oldatt=0: LET b$="HIJK"
100 BORDER 0: PAPER 3: CLS : PRINT AT 10,0; INK 0;"Vuoi vedere le is
    truzioni (S/N)?"
110 GO SUB 8000: IF a$<>"s" AND a$<>"n" THEN  GO TO 110
120 IF a$="s" THEN  GO SUB 9300
130 GO SUB 9200
140 LET ax=INT (RND*32): LET ay=2: GO SUB 1100: LET x=16: LET y=18:
     GO SUB 1240: FOR z=0 TO 2: GO SUB 1310: NEXT z: LET blocks=bloc
    ks-3
150 FOR j=1 TO 6-level: LET a$=INKEY$: LET co=0: FOR f=1 TO 4: IF a$
    =d$(f) THEN  LET co=f: LET f=4
160 NEXT f: GO SUB 2000+(50*co)
170 IF a$="P" THEN  GO TO 3000
180 GO SUB 1200: GO SUB 4100: IF y=12 THEN  GO TO 4000
```

```
 185 NEXT j
 190 FOR i=1 TO level: GO SUB 5000: NEXT i
 999 GO TO 150
1000 REM  definizione caratteri grafici
1001 IF PEEK (USR "a")=25 THEN  RETURN
1002 BORDER 0: PAPER 6: CLS : PRINT AT 10,1; INK 2; FLASH 1;" Prego,
     attendi un istante... "
1005 RESTORE 9900: FOR c=0 TO 11:.FOR r=0 TO 7: READ a: POKE USR "a"+
     (8*c)+r,a: NEXT r: NEXT c
1010 RETURN
1100 REM allestimento schermo - posizionamento blocchi
1110 PAPER b(level): BORDER b(5-level): GO SUB 9920
1120 PRINT AT 20,0; INK 5; PAPER 1;"  Punti:               Livello:
      Max. :          Blocchi:        "
1130 INK 4: FOR f=0 TO 198: PLOT f,16
1140 DRAW 0,RND*6+1: NEXT f: INK b(5-level): PLOT 200,16: DRAW 55,0:
      DRAW 0,7: DRAW -55,0: DRAW 0,-7
1150 IF level<3 THEN  GO TO 1180
1160 FOR f=0 TO 20+(RND*299): PLOT  INK RND*8;RND*254,65+(RND*90):
      NEXT f: GO TO 1195
1180 FOR n=1 TO RND*5+1: LET x=RND*150+25: LET y=RND*70+70: LET z=
     RND*8+3: FOR f=1 TO z: CIRCLE  INK 0;x,y,f: LET y=y+1: LET x=x+
     RND*f: NEXT f
1190 FOR f=z TO 1 STEP -1: CIRCLE  INK 0;x,y,f: LET y=y-1: LET x=x+
     RND*f: NEXT f: NEXT n
1195 PRINT AT ay,ax; INK 8;b$(level): RETURN
1200 REM disegna l'uomo
1210 IF co>0 THEN  BEEP .01,level*2
1215 IF co=0 OR co=4 THEN  LET co=1
1220 PRINT AT y,x;" ";AT y-1,x;" "
1221 IF dx<>0 THEN  LET ld=SGN dx
1225 IF x+dx>31 THEN  LET dx=-31
1230 IF x+dx<0 THEN  LET dx=0: LET dy=0
1235 IF CODE SCREEN$ (y+dy,x+dx)<>32 THEN  LET dx=0: LET dy=0
1240 LET lc=co: LET po=ABS (po-1): LET x=x+dx: LET y=y+dy: PRINT AT y
     ,x; OVER 1;m$((co*2)-po): LET dx=0: LET dy=0
1250 IF bl=1 THEN  PRINT AT y-1,x; INK level;"G"
1255 IF SCREEN$ (y+1,x)=" " THEN  LET y=y+1: FOR n=40 TO 20 STEP -5:
      BEEP .01,n: NEXT n: LET dx=0: LET dy=0: PRINT AT y-2,x;" ":
      GO TO 1220
1260 RETURN
1300 REM blocchi a terra in posizione casuale
1305 IF x+y<43 THEN  RETURN
1306 LET score=score+(level*10)+(2*(18-y))
1310 LET bx=INT (RND*23)+1: IF SCREEN$ (18,bx)<>" " THEN  GO TO 131
     0
1320 LET blocks=blocks+1: PRINT AT 18,bx; INK level;"G": RETURN
2000 RETURN
2050 REM mossa in alto
2070 IF (SCREEN$ (y,x+ld)<>" " AND SCREEN$ (y-1,x+ld)=" ") THEN
      LET dx=ld: LET dy=-1: FOR n=20 TO 40 STEP 3: BEEP .01,n: NEXT n
     : RETURN
2080 RETURN
2100 REM mossa a sinistra
2110 LET dx=-1: RETURN
2150 REM mossa a destra
2160 LET dx=1: RETURN
2200 REM prendi/lascia blocchi
2210 IF bl=0 THEN  GO TO 2300
```

```
2220 PRINT AT y,x; INK level;"G";AT y-1,x; INK 0;m$(2-po): LET y=y-1:
     FOR n=20 TO 0 STEP -4: BEEP .05,n: NEXT n: LET bl=0: IF x>24
     THEN  GO SUB 1300
2230 RETURN
2300 IF SCREEN$ (y,x-1)<>" " THEN  LET side=-1: GO TO 2320
2310 IF SCREEN$ (y,x+1)<>" " THEN  LET side=1: GO TO 2320
2315 RETURN
2320 IF x+side+y<44 THEN  PRINT AT y,x+side;" ";AT y-1,x; INK level;"
     G": LET bl=1: FOR n=0 TO 20 STEP 4: BEEP .05,n: NEXT n
2330 RETURN
3000 REM Basta cosi'? (P maiuscola)
3010 PRINT #0;AT 0,0; FLASH 1;"         Vuoi forse smettere ?
       Premi  S  o  N ...      "
3020 PAUSE 0: LET a$=INKEY$: IF a$<>"s" AND a$<>"n" THEN  GO TO 3
     020
3021 IF a$<>"s" THEN  PRINT #0;AT 0,0;"
                                         ": GO TO 180
3030 BORDER 2: PAPER 6: INK 1: GO SUB 9920: PRINT AT 5,11; FLASH 1;
     INK 2;" CODARDO! ": FOR f=20 TO 19 STEP -.2: BEEP .01,f: NEXT f
     : FOR f=20 TO -20 STEP -3: BEEP .01,f: NEXT f
3040 PRINT AT 8,3;"Hai totalizzato ";score;" punti."
3050 IF score>high THEN  PRINT AT 10,4; FLASH 1;" E' il nuovo record
     !!!! ": LET high=score: GO TO 3070
3060 PRINT AT 10,0;"Il record odierno e' ";high;" punti."
3070 PRINT #0;AT 0,0; FLASH 1;"Vuoi giocare ancora (S/N)?"
3080 GO SUB 8000: IF a$<>"s" AND a$<>"n" THEN  GO TO 3080
3090 IF a$="s" THEN  GO TO 50
3100 PAPER 0: INK 5: GO SUB 9920: PRINT AT 20,0; FLASH 1; INK 6;" O.K
     ., sei tu che l'hai voluto! "
3110 OVER 1: INK 7: BRIGHT 1: RESTORE 9950
3115 FOR n=1 TO 8: READ x,y: PLOT x,y: READ x,y: DRAW x,y: PAUSE 5:
     READ x,y: DRAW x,y: PAUSE 2: READ x,y: DRAW x,y: PAUSE 15:
     NEXT n
3127 BRIGHT 0: PAPER 0: CLS : BORDER 7: PAUSE 20: PAPER 7: CLS :
     PRINT #0;AT 0,0;" © 1982 Sinclair Research": PAUSE 0
3128 PRINT #0;AT 0,0;"Ah,Ah, ci sei cascato.....        Il programma e'
     ancora QUI!!!!  ": PAUSE 0: GO TO 9999
4000 REM raggiunto il nuovo livello
4010 LET level=level+1: IF level=5 THEN  GO TO 4040
4020 PRINT #0;AT 0,9;"COMPLIMENTI!!                  Hai raggiunto il live
     llo ";level
4030 LET score=score*1.3: FOR n=0 TO 10: FOR f=n TO n-10 STEP -1:
     BEEP .01,f: NEXT f: NEXT n: FOR f=0 TO 50: BEEP .01,f: NEXT f:
     GO TO 140
4040 REM arrivato!!!
4041 OVER 0: PAPER 0: INK 6: CLS
4042 FOR r=7 TO 12: FOR s=0 TO 10: PRINT AT r,s; INK 2; INVERSE 1;" "
     : PRINT AT r,31-s; INK 2; INVERSE 1;" ": NEXT s: NEXT r
4043 PLOT 88,72: DRAW 0,50: DRAW 39,0,-3: DRAW 0,-50: DRAW -39,0
4044 PLOT 128,72: DRAW 0,50: DRAW 39,0,-3: DRAW 0,-50: DRAW -39,0
4045 FOR n=90 TO 166 STEP 3: PLOT n,73: DRAW 0,50: NEXT n
4046 FOR n=90 TO 108 STEP 3: PLOT n,124: DRAW (89-n)*2+35,0,-3:
     NEXT n
4047 FOR n=132 TO 150 STEP 3: PLOT n,124: DRAW (131-n)*2+35,0,-3:
     NEXT n
4048 LET x=88: LET y=66: FOR f=1 TO 4: PLOT x,y: DRAW 0,f*5: DRAW 70+
     (f*10),0: DRAW 0,-f*5: LET x=x-f*2.5: LET y=y-(f+1)*5: NEXT f
4049 PRINT #0; FLASH 1; INK 2; PAPER 6;AT 1,0;"CONGRATULAZIONI! CE L'
     HAI FATTA!"
4050 FOR n=20 TO -10 STEP -5: FOR f=n TO n+20: BEEP .01,f: NEXT f:
     NEXT n
```

```
4060 FOR n=-10 TO 20 STEP 5: FOR f=n TO n-20 STEP -1: BEEP .01,f:
     NEXT f: NEXT n
4070 FOR n=-10 TO 20: BEEP .01,n: NEXT n
4075 PAPER 6: INK 1: GO SUB 9920: PRINT AT 5,0; INK 2; FLASH 1;
     BRIGHT 1;"Puoi finalmente riposare in pace"
4080 GO TO 3040
4100 REM punteggio
4110 LET score=INT score: PRINT AT 20,9; PAPER 1; INK 7;score;AT 21,9
    ;high;AT 20,26;level;AT 21,26;blocks: RETURN
5000 REM attacco!!!
5010 IF ax<>x OR ay<>y-1 THEN  PRINT AT ay,ax; INK oldatt; OVER 1
    ;b$(level)
5015 LET oldatt=ATTR (ay+1,ax): LET oldatt=oldatt-(INT (oldatt/8)*8)
5020 LET ay=ay+1: BEEP .01,20-ay: LET x$=SCREEN$ (ay,ax): IF x$=""
     THEN  GO SUB 8100
5025 IF x$=" " THEN  PRINT  OVER 1; INK (2*level)-2;AT ay,ax;b$(level
    ): RETURN
5030 IF x$="G" THEN  GO SUB 5100
5040 IF x$<"G" AND ay>13 THEN  GO SUB 5300
5050 PRINT  OVER 1; INK (2*level)-2;AT ay,ax;b$(level): RETURN
5100 FOR f=0 TO 7: BEEP .01,7-f: PRINT AT ay,ax; INK f;"G": NEXT f:
     PRINT AT ay,ax;" ": LET x$="A"
5110 IF ax=x OR (ay+ax<43) THEN  GO SUB 1310: LET blocks=blocks-1
5120 IF ax=x THEN  LET bl=0
5130 LET ay=ay+1: RETURN
5300 REM la bomba tocca terra
5310 FOR i=7 TO 0 STEP -1: PRINT AT ay-1,ax; INK i;"L": BEEP .01,i*3:
     NEXT i: PRINT AT ay-1,ax;" ": LET ay=2: LET ax=INT (RND*32):
     RETURN
7999 STOP
8000 REM attende pressione di un tasto e, intanto, suona una melodia
8010 RESTORE 9000
8020 READ a,b: IF a=999 THEN  GO TO 8010
8030 BEEP a/5,b: LET a$=INKEY$: IF a$="" THEN  GO TO 8020
8040 RETURN
8100 REM identificazione udg
8110 POKE 23606,80: POKE 23607,253: LET x$=SCREEN$ (ay,ax): POKE 2360
    6,0: POKE 23607,60: RETURN
9000 REM dati per la melodia
9001 DATA 1,-4,1,1,1,3,2,4,1,6,1,4,2,3
9002 DATA 1,1,1,3,2,4,1,6,1,4,2,3
9003 DATA 1,4,1,6,2,8,1,6,1,4,1,3,1,1,2,-1,.5,-60,1,-1,4,1
9004 DATA 1,1,1,1,1,3,1,4,1,8,1,11
9005 DATA 1,4,1,3,1,6,1,10.2,1,-1,2,-1,2,1
9010 DATA 999,999
9100 PRINT #0;AT 1,1; FLASH 1; INK 2; PAPER 6;"PREMI UN TASTO  PER CO
    NTINUARE"
9110 GO SUB 8000: PRINT #0;AT 1,1;"                              ":
     RETURN
9200 REM tasti di controllo
9210 PAPER 5: GO SUB 9920
9220 BORDER 3: PRINT AT 4,1; PAPER 1; INK 6; INVERSE 1;" I tasti di c
    ontrollo sono: "
9230 INK 0: FOR n=1 TO 4: PRINT AT 3+(n*3),3;c$(n);AT 3+(n*3),25;"- "
    ;d$(n);".": NEXT n
9240 PRINT AT 19,9; PAPER 2; INK 7; INVERSE 1;"Vuoi cambiarli ?":
     PRINT AT 20,9;"Premi  S  o  N ..."
9250 LET a$=INKEY$: IF a$<>"s" AND a$<>"n" THEN  GO TO 9250
9260 IF a$="n" THEN  RETURN
9270 GO SUB 9920
```

```
9280 LET d$="": FOR n=1 TO 4: PRINT AT 9,4;"Prego, premi il tasto per
     ";: LET fo=0: FOR l=1 TO 19: IF c$(n,l)=" " THEN  LET fo=fo+1:
      IF fo=2 THEN  LET len=l
9281 LET fo=0: FOR l=1 TO 19: IF c$(n,l)=" " THEN  LET fo=fo+1: IF fo
     =2 THEN  LET len=l
9282 NEXT l: PRINT AT 11,(30-len)/2;c$(n)
9285 PAUSE 0: LET a$=INKEY$
9290 LET d$=d$+a$: NEXT n: GO TO 9200
9300 REM istruzioni
9301 PAPER 1: INK 5
9310 GO SUB 9920: PRINT '"In questo gioco il tuo compito  e' quello d
     i riuscire a raggiun-gere i portoni del Paradiso... enon fare qu
     ella faccia! ormai   sei trapassato e non c'e' nienteda fare, se
      non costruire 4 sca-linate con le quali raggiungere il Paradiso
     "
9311 PRINT '"Le scale vanno costruite rac-   cogliendo dei blocchi di
      marmo  sparsi qua e la'. Puoi muoverti a destra, sinistra e in
     alto,    prendere e depositare blocchi.  La scala deve essere alt
     a  6     blocchi per passare al livello  successivo."
9312 PRINT '"Sembra facile, non e' vero ?": GO SUB 9100
9320 GO SUB 9920: PRINT '"Purtroppo lassu' c'e' qualcuno   (burlone!)
     che sembra non avertiin simpatia... ecco dunque pio- vere dall'a
     lto vari oggetti con-tundenti ed esplosivi. Tu sei   immune a qu
     esti proiettili (tan-to sei gia' morto!); invece i   blocchi, se
      colpiti, vengono    distrutti e vanno ovviamente    rimpiazzati
     ."
9321 PRINT '"Se il gioco ti pare troppo dif- ficile, puoi interromper
     lo pre- mendo CAPS SHIFT e P."
9330 GO SUB 9100
9399 RETURN
9900 REM dati per i caratteri grafici
9901 DATA 25,26,252,24,60,44,100,6
9902 DATA 152,88,63,24,60,52,38,96
9903 DATA 24,56,25,63,216,60,39,225
9904 DATA 12,156,68,62,29,54,34,99
9905 DATA 24,28,152,252,27,60,228,134
9906 DATA 48,57,34,124,184,108,68,198
9911 DATA 255,255,189,255,255,255,255,255
9912 DATA 56,16,56,56,56,56,56,16
9913 DATA 0,62,127,73,42,42,28,28
9914 DATA 60,102,153,153,102,60,36,195
9915 DATA 62,62,28,28,28,28,8,8
9916 DATA 73,42,42,28,93,42,28,62
9920 REM stampa intestazione
9930 CLS : PRINT AT 0,0; INVERSE 1; BRIGHT 1; INK 8;"        SCALE PER I
     L PARADISO        "; FLASH 1;"                                  "
9940 RETURN
9950 REM dati per accensione
9960 DATA 0,150,50,-60,-5,10,50,-60,0,150,50,-60,-5,10,50,-60
9962 DATA 255,150,-50,-60,5,10,-50,-60,255,150,-50,-60,5,10,-50,-60
9964 DATA 221,150,-50,-60,5,10,-50,-60,220,150,-50,-60,5,10,-50,-60
9966 DATA 221,150,-50,-60,5,10,-50,-60,220,150,-50,-60,5,10,-50,-60
9999 BORDER 7: PAPER 7: BRIGHT 0: INK 0: FLASH 0: CLS
```

Paroloni

48K

Non fraintendete... non si tratta di un programma che snocciola un'elenco interminabile di parolacce! "Paroloni" vi permetterà di personalizzare al meglio e con minimo sforzo i vostri programmi, stampando il testo che voi desiderate in grandi scritte. Come al solito noi vi consigliamo di registrare anche il programma BASIC, così come si presenta sulla rivista, in modo da poter nuovamente generare il codice macchina quando necessario. Il programma qui pubblicato gira solo su Spectrum 48K. Una volta che avrete caricato la routine in memoria (con CLEAR 64928: LOAD "PAROLONI" CODE), per realizzare le grandi scritte sarà sufficiente assegnare la parola o la frase da stampare sullo schermo alla variabile, e$, selezionare la dimensione della scritta con un POKE e chiamare la routine con RANDOMIZE USR. Ecco di seguito un esempio:
LET e$="parole"
POKE 65361,2
RANDOMIZE USR 64929
Il testo ingrandito sarà impresso sullo schermo a partire dalla posizione corrente di stampa; per stampare la parola dove volete, fate quindi precedere lo statement RANDOMIZE USR 64929 da un "falso" PRINT che abbia il solo scopo di portare il cursore nella posizione video desiderata. Ad esempio per stampare una parola a centro schermo, approntare una linea del tipo:
100 CLS: LET e$="sinclair": POKE 65361,2: PRINT AT 10,8;: RANDOMIZE USR 64929

```
  1 REM ************************
  2 REM        PAROLONI
  3 REM ************************
 10 DATA 42,75,92,126,254,128,200,254,69,40,41,230,224,254,96,32,6,1
    7,6,0
 20 DATA 25,24,236,254,160,32,7,35,203,126,40,251,24,239,254,224,32,
    6,17,19
 30 DATA 0,25,24,215,35,94,35,86,19,25,24,207,229,42,54,92,34,86,255
    ,33
 40 DATA 81,255,126,254,2,56,5,167,254,5,56,2,54,2,225,35,70,35,35,4

 50 DATA 24,15,197,229,126,205,5,254,205,148,254,205,33,254,225,35,1
    93,16,239,201
 60 DATA 17,8,0,42,54,92,36,214,31,254,113,56,5,42,123,92,214,112,71
    ,24
 70 DATA 1,25,16,253,34,76,255,201,62,2,205,1,22,237,75,136,92,58,81
    ,255
 80 DATA 128,254,26,56,6,5,205,217,13,24,238,58,81,255,167,185,56,15
    ,60,71
 90 DATA 62,13,215,16,251,237,75,136,92,4,205,217,13,33,0,91,37,34,5
    4,92
```

```
100 DATA 58,81,255,245,237,75,136,92,4,13,205,217,13,241,61,32,242,2
    2,32,58
110 DATA 81,255,95,71,197,213,237,75,136,92,123,12,61,254,0,32,250,5
    ,213,205
120 DATA 217,13,209,67,122,215,122,131,87,16,250,209,20,193,16,224,4
    2,86,255,34
130 DATA 54,92,201,33,0,91,34,78,255,42,76,255,6,8,229,197,6,8,110,1
    97
140 DATA 175,203,37,229,48,2,62,1,50,80,255,205,192,254,225,193,16,2
    37,205,12
150 DATA 255,193,225,35,16,224,201,58,81,255,237,75,82,255,237,91,84
    ,255,245,58
160 DATA 80,255,245,203,32,203,33,48,2,203,192,58,81,255,254,2,32,6,
    241,177
170 DATA 79,195,253,254,203,34,48,2,203,193,254,3,32,5,241,178,87,24
    ,9,203
180 DATA 35,48,2,203,194,241,179,95,241,61,254,0,32,200,237,67,82,25
    5,237,83
190 DATA 84,255,201,42,78,255,58,81,255,237,75,82,255,237,91,84,255,
    229,245,112
200 DATA 205,61,255,113,254,2,40,12,205,61,255,114,254,3,40,4,205,61
    ,255,115
210 DATA 241,225,35,61,254,0,32,225,34,78,255,201,213,197,58,81,255,
    71,17,8
220 DATA 0,25,16,253,193,209,201,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
225 RESTORE
230 CLEAR 64928: BORDER 5: PAPER 7: INK 0: PRINT AT 10,0;"Caricament
    o l/m...  un attimo..!"
260 LET check=0
270 FOR a=64929 TO 65367: READ code: POKE a,code: LET check=check+co
    de: NEXT a
280 CLS : IF check<>50758 THEN  PRINT AT 10,0; FLASH 1; PAPER 2;
     INK 6;"  ERRORE NELLE LINEE DATA !!!!  ";'' FLASH 0; PAPER 7;
     INK 0;"Ricontrolla le linee DATA....": STOP
290 PRINT AT 10,0;"l/m caricato correttamente"
300 PRINT '"Vuoi salvarlo su nastro (s/n)?"
305 PAUSE 0
308 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N" THEN  GO TO 330
310 CLS : PRINT "La routine verra' salvata con ilnome 'PAROLONI'":
     SAVE "PAROLONI"CODE 64929,439
315 PRINT "Avvolgi il nastro per verificare"
320 VERIFY "PAROLONI"CODE
330 CLS : PRINT "Il codice e' ora immagazzinato  sopra RAMTOP (prote
    tto da NEW),ee' pronto per essere utilizzato."
340 PRINT '"N.B. Le prossime volte, prima dicaricare la routine da n
    astro,  ricordati di digitare:"''"             CLEAR 64928"
350 PAUSE 300
360 CLS : PRINT "Per ingrandire caratteri e udg"
370 PRINT '"Per esempio:"
390 LET e$="PAPERsoft": POKE 65361,2: RANDOMIZE USR 64929
400 PRINT AT 5,0;"fai semplicemente cosi':"
410 PRINT '" LET e$=""PAPERsoft"""
420 PRINT " POKE 65361,2   (o 3 o 4 per                     selezion
    are la              dimensione)"
430 PRINT " RANDOMIZE USR 64929"
440 PRINT '"Il testo sara' stampato sullo   schermo a partire dalla
    correnteposizione di stampa."
450 PRINT "Puoi stampare il testo dove vuoiusando PRINT AT_,_; prima
     dello statement RANDOMIZE USR 64929"
```



proposte Jackson, per chi fa dell'informatica una professione.

Roberto Farabone
e Rosalba Viano
LOGICA E DIAGRAMMI A BLOCCHI: TECNICHE DI PROGRAMMAZIONE
Il primo libro che affronta in modo sistematico ed esauriente i diagrammi a blocchi, passaggio obbligato per chiunque debba programmare un elaboratore.
cod. 539A Pag. 396 Lire 37.000

Brian W. Kernighan,
Dennis M. Ritchie
IL LINGUAGGIO C
Il testo "ufficiale" sul linguaggio C, scritto da chi l'ha progettato e implementato.
Cod. 541P Pag. 240 Lire 21.000

Maurizio Matteuzzi,
Paolo Pellizzardi
AMBIENTE UNIX
Un libro che unisce le caratteristiche di un trattato teorico e di un manuale di riferimento, con una completa trattazione del linguaggio C.
Cod. 543P Pag. 198 Lire 19.000

Giuseppe Saccardi
RETI DI DATI: CARATTERISTICHE, PROGETTO E SERVIZI TELEMATICI
Una vasta panoramica introduttiva alle prestazioni ed ai servzi forniti alla telematica, allo stato attuale dell'arte.
Cod. 617P pag. 376 Lire 37.000

Daniel-Jean David
IL LINGUAGGIO ADA
Un libro su ADA, un nuovo potente linguaggio promosso dal Dipartimento della difesa degli U.S.A.,
Cod. 540A Pag 208 - Lire 19.500

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
		Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più **L. 2000 per contributo fisso spese di spedizione**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca ____________
n° ____________

☐ Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato

☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome
Cognome
Via
Cap Città Prov.
Data Firma

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura
Partita I.V.A.

ORDINE MINIMO L. 50.000

GRUPPO EDITORIALE JACKSON



dalla biblioteca Jackson informatica per tutti

Rita Bonelli, Luciano Pazzucconi, Fabio Racchi
COMMODORE 16: SEMPRE DI PIÙ
Un libro sul Commodore 16 per approfondire le conoscenze sulla macchina e sul suo BASIC.
cod. 427B Pag. 336
Lire 35.000 Con cassetta

David Lawrence
TECNICHE DI PROGRAMMAZIONE SUL COMMODORE 64
L'arte della buona programmazine alla portata di chiunque possegga un Commodore 64.
cod. 575D Pag. 176
Lire 16.500

Daria Gianni, Carlo Tognoni
MSX: IL BASIC
Il primo libro sul BASIC MSX, che unisce le caratteristiche di un manuale di riferimento a quelle di un buon testo didattico di programmazione.
cod. 417D Pag. 216
Lire 20.500

Brian Lloyd
I TUOI AMICI COMMODORE 16 E PLUS 4
Anche i computer hanno un cuore: impara a programmare con i tuoi amici C16 e Plus 4.
cod. 423B Pag. 168
Lire 16.000

Rodnay Zaks
IL TUO PRIMO COMPUTER
Una semplice introduzione al mondo dei personal orientata ad utenti alla loro prima esperienza con il computer.
cod. 351D Pag. 240
Lire 25.000

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a
GRUPPO EDITORIALE JACKSON – Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
		Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più L. 3.000 per contributo fisso **spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca ____________

n° ____________

☐ Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato

☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome

Cognome

Via

Cap Città Prov

Data Firma

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A. | | | | | | | | | | | |

ORDINE MINIMO L. 50.000

GRUPPO EDITORIALE JACKSON